

MilAxe

Gucci Flip Flops

Kovács Alex Márk, Szász Milán

Felkészítő tanár: Pap-Szigeti Róbert

Kecskeméti Bolyai János Gimnázium,

6000 Kecskemét Irinyi út 49

1. Bevezetés

Egy tanulást, illetve memóriát elősegítő/fejlesztő játék, melynek használata azért előnyös, mert a grafikai megjelenítések miatt agyunk könnyebben megjegyzi a megtanulandó anyagot, miközben a memóriánk is fejlődik, illetőleg jól is érezzük magunkat akár egy számunkra kedves személy környezetében.

A játék egy fogócska digitális verziója, mely egy 9 kérdésből és 9 válaszból (!) álló memóriajátékkal van megfűszerezve. A játékkal jelenleg csak 9 kérdéssel és 9 válasszal lehet optimálisan játszani {fejlesztés alatt...}. Lehetőség nyílik egyedül, vagy párosan játszani. Amennyiben a felhasználó az 'Egyjátékos' módot választja, úgy az ő célja a pálya végére történő eljutás lesz. Ekkor a játék egyetlen kör megtételéből áll. Amennyiben a felhasználó a 'Kétjátékos' módot választja, úgy az ő célja a másik játékos utolérése lesz (ez fordítva is igaz). Ekkor a játék addig tart, amíg az egyik játékos utol nem éri a másikat, és rá nem lép arra a pályaelemre, amin éppen játékos társa tartózkodik. A nyertes a korább említett játékos.

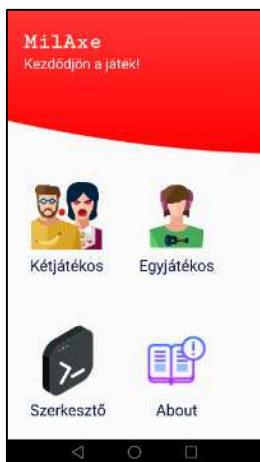
2. Az alkalmazás működésének menete

2.1. Alkalmazás indítása

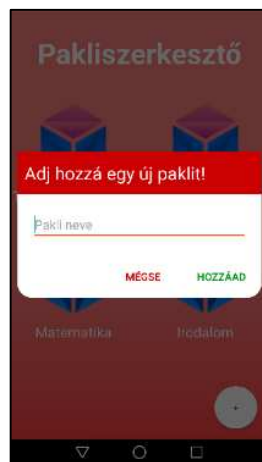
A bevezető animáció után a menü fogadja a felhasználót. (1. ábra)

2.2. Megfelelő menüpont kiválasztása

A felhasználónak el kell döntenie, hogy a már meglévő paklikkal vágyik/vágnak játszani, vagy újakat szeretne/szeretnének hozzáadni, esetleg szerkeszteni akarja/akarják a már meglévőket. Amennyiben az utóbbiak valamelyikét kívánjuk végrehajtani, akkor a 'Szerkesztő' menüpontot kell választani (2. ábra). Amennyiben játszani szeretnénk, akkor a megfelelő játékmódot kell választani.

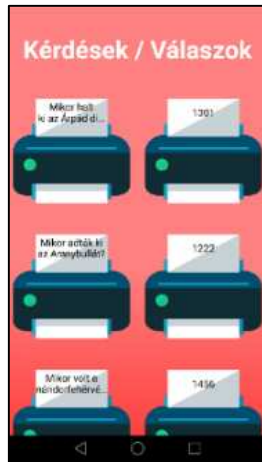


1. ábra: A menü

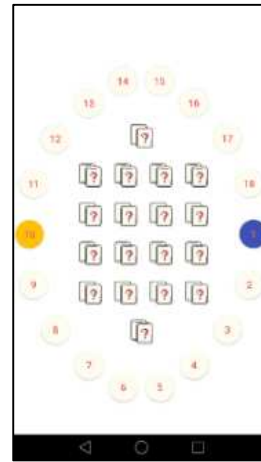
2. ábra:
Pakliszerkesztő3. ábra: Új
pakli
hozzáadása

2.3. Pakliszerkesztő funkciói

A 'Szerkesztőn' belül lehetőségünk van megtekinteni az eddig létező kártyapaklikat. Ha szeretnénk új paklit hozzáadni (3. ábra), akkor a jobb alsó sarokban elhelyezett '+' gombra kattintva tehetjük ezt meg, a számunkra megfelelő név beírása után (már létező nevű paklit nem adhatunk hozzá). Ha már egy meglévő pakli nevét szeretnénk megváltoztatni, vagy esetleg törölni akarjuk azt, akkor tartsuk ujjunkat az adott paklin hosszan, majd járjunk el a kívántak szerint. További lépésként egy kártyapaklira kattintva tekinthetjük meg a pakli által tartalmazott kérdéseket, illetve válaszokat. Amennyiben egy már létező kérdést/választ szeretnénk szerkeszteni, akkor csak kattintsunk az adott nyomtató ikonra, és írjuk be a megfelelő szöveget. Ha egy új paklit adunk hozzá, akkor gyárilag nem tartalmaz sem kérdéseket, sem válaszokat. Ilyenkor nekünk kell hozzáadni a kérdéseket és a válaszokat is! (9-9 db {fejlesztés alatt...})



4. ábra: Kérdések és válaszok



5. ábra: A pálya

2.4. A játék

A játék indításához először ki kell választanunk, hogy melyik paklival szeretnénk játszani. Miután ez megtörtént, a játék betöltődik (5. ábra), majd kezdődhet is. A 'Kétjátékos' módban a játékosoknak ki kell választaniuk, hogy melyik játékos legyen a kezdő.

Ez után arra a pályaelemre kell kattintani, amelyiken az éppen soron lévő játékos áll, majd a kérdés elolvasása után a közepén lévő memóriakártyákat tartalmazó részre kattintva a kérdéshez tartozó megfelelő válasz memóriakártyákat (2db) kell kiválasztani. Ha a tippünk jó volt, akkor újra mi jövünk. Ekkor újra az aktív pályaelemre kell kattintani, majd a kérdés elolvasása után a megfelelő kártyákat kiválasztani. Egészen addig jövünk mi, amíg jó válaszokat adunk. Ha tippünk rossz volt, akkor a másik játékos következik, akinek ugyanezt a folyamatot kell végrehajtania. Az nyer, aki utoléri a másikat! Az 'Egyjátékos' módban hasonlóan kell eljárni, a különbség mindössze annyi, hogy ha rossz választ adunk meg, akkor is mi következünk... A játék végén a felület értesít minket a nyertesről!

3. Elért eredmények

Az alkalmazás által a tanulás egyfajta játékká alakul át, ezáltal a felhasználó sokkal nagyobb kedvvel használja az applikációt. A játék megnyeréséhez szükséges, hogy a felhasználó felismerje az adott kérdésre a választ és mivel a kérdések egy játék alatt többször is előfordulnak, így még

jobban rögzül a játékos memóriájában az adott információ. A kétjátékos mód azon kívül, hogy egy közös elfoglaltság, a játékosokat még jobb teljesítményre is motiválja. A pakliszerkesztő pedig lehetőséget nyújt adott tantárgyak tanult tananyagainak játékba fűzésére. Véleményünk szerint a MilAxe egy olyan játék, amely változatosságot hoz a tanulásba, ezáltal élvezetesebbé és hatékonyabbá téve azt. Ez az alkalmazás vagy ennek az alkalmazásnak egy majdani tovább gondolása alkalmas lehet az oktatás korszerűsítésére. Hogy mit is értünk ez alatt? Ha tudni akarja, akkor tudja mit kell tennie ;). A viccet félre téve a mai oktatásra ráférne egy modern arculat és egy ilyen program lehet a korszerűsítés egyik lépcsőfoka, hisz ma már mindenkinek ott van a zsebében az eszköz, amely végtelen lehetőséget hordoz magában, mégis a rendszer ezt visszafojtja, félve az újtól.

A közeljövőben tovább fejleszteni a MilAxe alkalmazásunkat. Bővíteni szeretnénk a játékban megjelenő kérdések számát, bluetootht szeretnénk építeni a kétjátékos módba, ezzel sokkal kényelmesebbé téve azt. Másodszor szeretnénk több, másféle tanuló programot is fejleszteni, amelyek ehhez hasonlóan újdonságot hozhatnak a hétköznapi tanulásba.